

# ソーシャルメディアによる手あそび歌の情報拡散における問題点

長嶺 章子

## Problems in the Information Diffusion of Hand-playing Songs on Social Media

NAGAMINE Akiko

本研究の目的は、手あそび歌がソーシャルメディアにより情報拡散することの問題点を考察し、音楽教育・保育者養成教育における課題について検討することである。

研究者は、保育士試験合格者を対象として、本学公開講座において保育実技基礎講座を開講した。他業種から保育所保育士に転職しようとする社会人は、保育者養成課程を修了していないため、保育実技については独自に情報収集している。その際に最もよく利用されるのがソーシャルメディアである。誰でも自由に動画を公開できるYouTubeにおいて公開されている手遊び歌の動画は、大多数が音楽の専門家でない人たちが作成したものである。したがって、音程やリズム等の不確かなものほとんどである。こうした動画による情報拡散をどう捉えるべきか、音楽教育・保育者養成教育の視点から考察した。

キーワード：保育者養成、ICT教育、保育の表現技術、音楽表現、手あそび歌

### 1. 問題と目的

保育士試験により資格を取得し、保育所保育士に転職しようとする人たちがいる。こうした人たちは保育者養成校出身でないため、保育実技に関しては学習の場が無いまま、保育の現場に出ることになる。このことについて、全国保育士養成協議会の平成30年度の調査研究結果によれば、「保育士として働くことについて」回答者の約85%が不安を感じ、73%は研修が必要であると回答している。また、「働くことへの不安を感じる理由」について、約24%が「経験の不足」を、10.6%が「知識・技術の不足」を挙げている。さらに、「実習や研修を必要だと思う理由について」、「保育現場における経験がなく不安なため」が最多で70.5%、「音楽や身体活動などの保育実技を習得したいため」も27.4%で11番目に挙げられている。

研究者は、音楽表現の担当教員としてこの項目に着目し、本学公開講座において研修を実践した（長嶺, 2020）。講座で扱う教材を検討するにあたり、現職保育士への質問紙調査を実施し、現在の保育所ではどのような手あそび歌が行われ、保育士はその

ねらいについてどのように考えているのかについて、分析中である。

このように手あそび歌に着目した実践や研究を進める過程で、現代ならではの課題が明らかになってきた。社会人学習者だけでなく、本学学生においても情報源は専らインターネット、それもパソコンよりスマートホンの利用が圧倒的多数となったことである。中でも手あそび歌の情報はYouTubeを頼りにしている学習者がたいへん多いことも後述するアンケート調査により明らかになった。手あそび歌はもともとわらべうたの一種であり、遊び継がれることにより伝承されてきた。しかし、1970年代からは、手あそび歌単独で多数の図書が刊行され、保育者養成課程の音楽表現や言語表現の授業等でも教材として採用された。2010年前後からは、ソーシャルメディアによる情報拡散が急速に進んだために、図書で調べるという方法で情報収集する学習者が激減している。研究者は、教科書による教育的に配慮された歌唱は手あそび歌に必要であるか否か、不要であるなら手あそび歌関連図書の資料としての価値はどうなるのか、改めて考えることも必要なのではない

かと考えた。

そこで本研究では、手あそび歌の伝承の変遷を振り返りながら、手あそび歌がソーシャルメディアにより情報拡散することの問題点を考察し、音楽教育・保育者養成教育における課題について検討することを目的とする。

## 2. 研究の方法

国立国会図書館所蔵の文献より手あそび歌の資料を調査する。資料から手あそび歌の伝承の変遷について考察する。また、本学学生を対象にアンケート調査を実施し、音楽教育・保育者養成教育としての手あそび歌の学習に関する問題点について考察する。

## 3. 手あそび歌とその伝承の変遷

### 3-1. 1893年—幼児の手あそびに関する最古の資料

幼児の手あそびに関して国立国会図書館オンラインに登録されている最古の文献資料は、坂下亀太郎編1893年（明治26年）『絵入幼年遊戯』の中の「滑稽手あそび」である。この時点では、手の形を人の顔に見立て、面白おかしく動かすという単純な遊びであり、そこに手指の協応動作やリズム感の養成、また、想像力を養う等の教育的な要素は見出されない。また、歌唱は伴わず、純粹に子どもたちと楽しみを共有するパフォーマンスとしての見立て遊びである（図1）。また、この遊びの考案者・出典等は明らかにされていない。

#### 滑稽手あそび。

指を図の如くに握りて滑稽じみたる面を描き、親指と他の指との間を自在に開閉するときは恰（あたか）も人形が物言ふ如く見えて一層の可笑味（おかしみ）を増すものなり若し之に加ふるに指節の頂は手布或は其他の布巾を被らせれば猶ほ眞に迫りて見ゆべし。

※（ ）内は筆者。

### 3-2. 1950年代—わらべうたの中の手あそび歌

つぎに古い文献資料は、上伊那誌編纂会、1957年『上伊那誌資料 第4 上伊那のわらべ唄—長野県上伊那地方の童唄7』、「手あそびの唄」である。この時

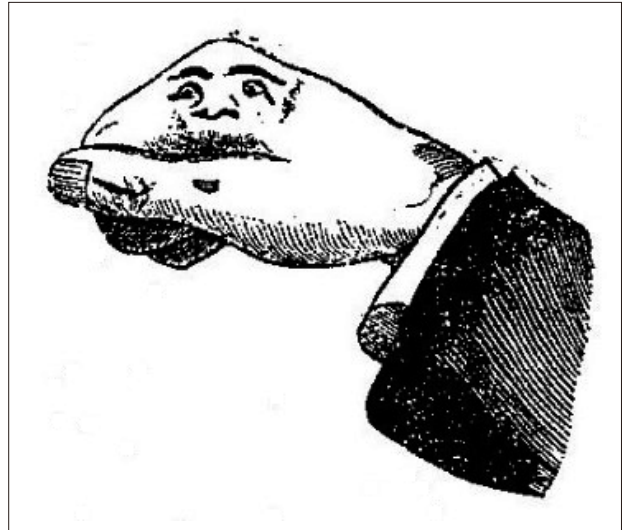


図1 「滑稽手あそび」『絵入幼年遊戯』p. 104より

期から、わらべうたを採譜し編纂することが複数の地方で行われたようである。手あそびはわらべうたのひとつとして収録されており、「手あそび歌」単独の図書はまだ見られない。伝承遊びのひとつとして遊び継がれてきたためか、1893年から1957年の64年間に手あそびに関する文献は国立国会図書館には残っていない。

### 3-3-1. 1970年代以降①—幼児教育書としての手あそび歌集

幼児教育の指導書として、手あそび（・指あそび）だけを集めた最初の図書は、1972年の三宅邦夫・有木昭久 共著『楽しい指あそび・手あそび100（指導者の手帖）』（黎明書房）である。内容は、前掲書と同様に指を組み合わせて動物等の形に見立てて子どもに話しかけることを楽しんだり、指先の感覚の錯覚を楽しんだり、他者と手指を触れあうゲームを楽しんだりするものである。現代の手あそび歌の図書のように楽譜と遊び方の説明図による構成はまだ存在しない（図2, 3, 4）。著者は指あそび・手あそびのねらいについて「演じながら、子どもたちに語りかける楽しいあそびの文化財」であり、「ふたりが手と手を触れ合わせること」が「いちばん大切な要素」としている（p. 7）。合計100のあそびが紹介されているが、そのすべてが他者との触れあいや交流をもたらす遊びである。うたを伴うあそびは100個中5個である。“セッセッセーのよいよいよい”ではじまる「おてらのおしょうさん（手合

わせジャンケン)」のような、いわゆるとなえ歌を伴う手あそびが3個、「ロンドン・ブリッジ（ロンドン橋おちた）」「うさぎ」といったよく知られた民謡や唱歌で遊ぶものが2個である。この2曲に楽譜は掲載されていない。

これを皮切りに1970年代以降は手あそび歌集の出版ラッシュである。著者は保育者養成校教員によるものが多い。著者自身の授業で採用するためであることも考えられる。内容は、保育園で遊び継がれてきたものを編纂した図書、保育雑誌のために書き下ろした遊び、著者が独自に創作した遊びの紹介等に分類できる。

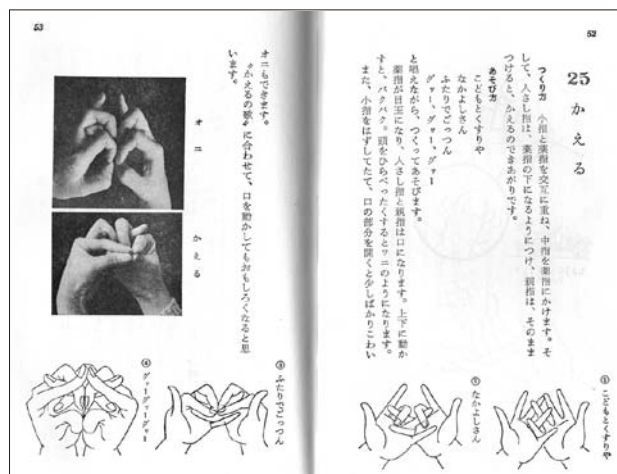


図2 三宅・有木 (1972) p. 52より「かえる」

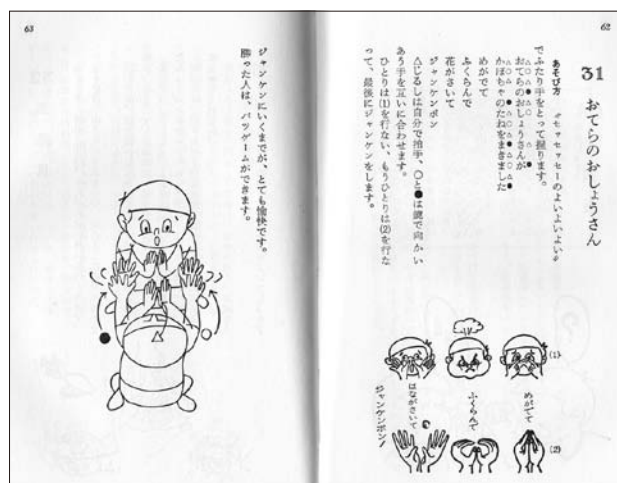


図3 三宅・有木 (1972) p. 62より「おてらのおしょうさん」



図4 三宅・有木 (1972) p. 26より「ガラス」

### 3-3-2. 1970年代以降②—楽譜と演じ方の説明図 で構成される教科書としての手あそび歌集

収録された遊びの全てに楽譜と遊び方の説明図が添付された最初の図書は、阿部直美編著（1979）『指あそび手あそび100（Child保育実用書シリーズ）』（チャイルド社）および、同年刊行の二階堂邦子編（1979）『手あそびうた50 第1集あがりめ さがりめ』（学事出版）である（図5、6）。

これらの図書の中で、手あそびの「ねらいのひとつにリズム感を育てること（阿部，1979）」があるとか、「音楽感覚を養うことが出来る」、「運動あそび、楽器あそび、製作あそびなどに展開できる」、「歌詞、動作、テンポなどは、子どもの年齢や発達に合った遊びを選ぶ」、「指導の前に、楽器などで音程・リズムを知っておく。複数で指導する時や子どもたちが覚えたら、楽器をひきながら指導するとよい（二階堂，1979）」というように、手あそびに音楽教育的な要素を付加して紹介されるようになった。この頃から手あそび歌の図書は、保育者養成音楽教育においても教材として採用されるようになり、養成校の学生が音楽等の授業で手あそびを学ぶということが始まったと考えられる。





図5 阿部 (1979) p. 8より「あがりめ さがりめ」

●動物のあそび  
45 才児

## タイムマシン

キンダーギタル 作曲

もし タイムマシン が あつた なら  
かめ に の っ た う ら し ま じ ゃ  
それ じつ か れ て し ま う で し は か わ り に せ ん す い か ん を あ げ ま す よ

- もし タイムマシンが あつた なら  
かめ に の っ た う ら し ま じ ゃ  
それ じつ か れ て し ま う で し は  
か わ り に せ ん す い か ん を あ げ ま す よ
- もし タイムマシンが あつた なら  
に っ ぽ ん い ち の も も た ろ さん  
あ る い て ば か り じ ゃ た い へ ん で し ゃ  
か わ り に ス ー パ ー カ ー あ げ ま す よ
- もし タイムマシンが あつた なら  
つ き へ い っ た か ぐ や ひ め  
の ん び り り よ こ う は た い へ ん で し ゃ  
か わ り に ロ ケ ッ ト あ げ ま す よ  
ス リ ー ツ ー ワ ン ゼ ロ は っ し ゃ ッ

動作

① (1番) もし  
右の人さし指で前方をさし、軽くふる。

② タイムマシンが あつた なら  
左右の手を交ささせ、「あつたなら」で両手を1回まわす。

③ (間奏)  
右手のひじを振り、左手を右手のひじにあて、右手をひらひら動かす。

④ 両手を広げて、左右の手を交ささせ、「あつたなら」で両手を1回まわす。

図6 二階堂 (1979) p. 122より「タイムマシン」

### 3-4. 1980年代以降—保育ミュージシャンの登場

1980年代には、中川ひろたか・新沢としひこ等、保育所保育士としてのキャリアがあるプロミュージシャンが登場し、数々のあそび歌を発表した。手あそびを楽曲に合わせて遊ぶことが主流となっていた要因として、彼らの影響は小さくないであろう。このムーブメントは次世代に継承され業界の発展が続いている。

### 3-5. 2000年代以降—ソーシャルメディアによる情報拡散

YouTubeで「手あそび」というキーワードを入力すると、408件がヒットした(2020年1月13日参照)。アップロードの日付が最も古いものは2009年であった。動画作成者は、手あそびの図書の出版社や音楽教室のほか、保育情報サイト運営者や現職保育士も含まれる。内容は、出版社が出版物に収録した内容を実演して紹介したもの、現職保育士が職場でよく実践する手あそびを紹介したもの、また、企業の場合は宣伝広告目的で公開している場合もある。特に近年、動画編集がスマートホンで誰でも簡単にできるようになるにしたがって、歌唱や演奏の専門家ではない人による動画作成および公開が急増している。こうした情報を学習者がどの程度利用しているのか、調査することにした。

#### 3-5-1. 手あそび歌の情報源に関するアンケート調査

##### (1) 対象

- ・本学学生1年生89名のうち任意で回答した84名(回答率94%)
- ・回答は任意で無記名とした。

##### (2) 調査時期

2020年1月

なお、個人情報には適切に保護され、本稿執筆以外の目的では使用しないことを明示し、回答をもって同意とみなすことを説明したうえで実施した。

#### 3-5-2. 結果

(1) 手あそびを調べるために一番よく使うものはなんですか?(図7)

① YouTube…65.5%

- ② YouTube以外のインターネット…23.8%  
 ③ 図書館の本…9.5%  
 ④ 書店で図書を購入…0%  
 ⑤ その他…1.2%

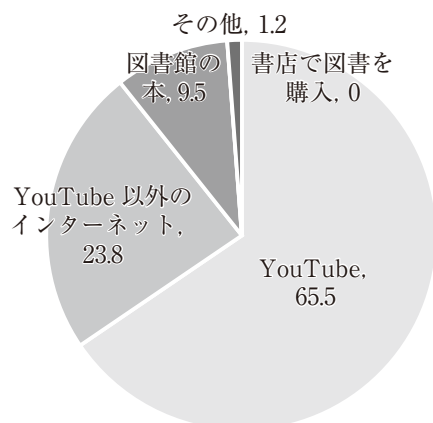


図7 手あそびを調べるために最もよく利用する情報源 (%)

- (2) 手あそびを調べるために二番目によく使うものはなんですか？ (図8)

- ① YouTube…31%  
 ② YouTube以外のインターネット…47%  
 ③ 図書館の本…11%  
 ④ 書店で図書を購入…5%  
 ⑤ 1番目のほかには無い…5%  
 ⑥ その他…1%

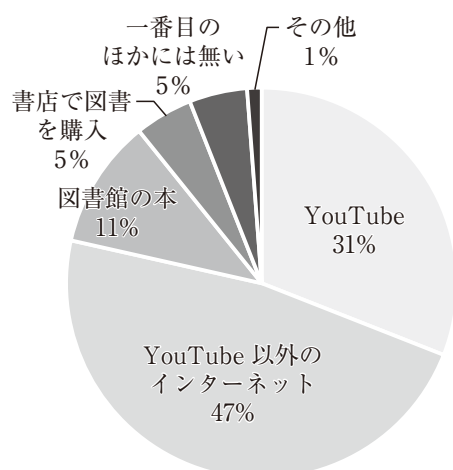


図8 手あそびを調べるために二番目によく利用する情報源 (%)

- (3) YouTubeで手あそびの動画を見たことがありますか？ (図9)

- ① ある…97.6%  
 ② ない…2.4%

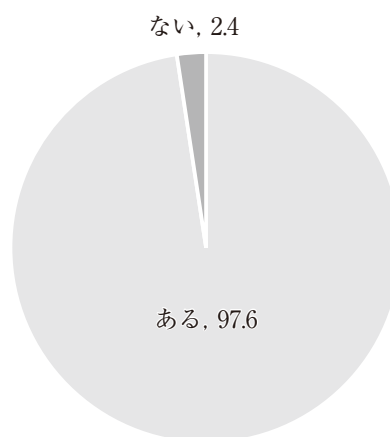


図9 YouTubeでの動画視聴経験 (%)

- (4) YouTubeで手あそびの動画を見たことがある人へ。動画で歌っている人の「音程がずれている」ことなど、演奏技術に関して気になることがありますか？ (図10)

(5件法)

- ① 音程のズレがいつも気になる…3.6%  
 ② ときどき気になる…10.7%  
 ③ どちらでもない…26.2%  
 ④ あまり気にならない…36.9%  
 ⑤ 全く気にならない…22.6%

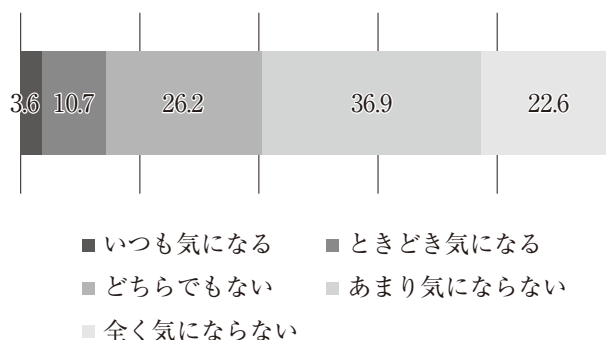


図10 YouTube動画の演奏技術について (%)

- (5) YouTubeで手あそびの動画を見ると、最もよく使うものは次のどれですか？ (図11)

- ① スマートホン…98.8%  
 ② タブレット…1.2%  
 ③ パソコン…0%

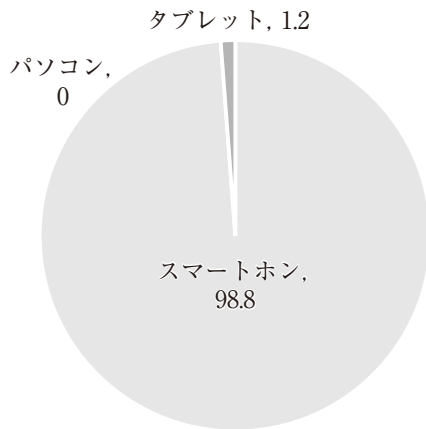


図11 最もよく利用するデバイスについて (%)

### 3-5-3. 考察

#### (1) よく利用される情報源

最もよく利用する情報源を尋ねたところ、YouTubeが最多で65.5%、それ以外のインターネット(23.8%)も合わせると89.3%に上った。

二番目によく利用する情報源もインターネットで、78%である (YouTube31%、それ以外のインターネット47%)。

図書館の図書が最もよく利用する情報源であると回答したのは9.5%、二番目の情報源としたのは11%である。

書店で購入した図書を最もよく利用するのは5%、二番目の情報源としたのも5%である。

情報源は最もよく利用するものだけであり、二番目に利用するものは無いとの回答は5%である。

以上の結果から、多数刊行され大学図書館に所蔵されている図書はほとんど活用されていない実態が明らかになった。理由は、スマートホンの普及によるものと考えられる。いつでもどこでも簡単に情報にアクセスできること、スマートホンの機能およびデータ通信速度が向上し、ますます利用にストレスがなくなり生活に浸透したことで、図書館に足を運び図書を探すという時間と手間のかかる行動は選択されにくくなったと考えられる。

#### (2) 手あそび歌の演奏技術に関して

最も頻繁に利用されるYouTubeは、誰でも動画を公開できるため、演奏技術面では未熟な物が少なくない。このことが視聴する学生にとってどの程度気になるのかについて尋ねたところ、「いつも気になる」「ときどき気になる」は合わせて14.3%にとど

まった。一方、「あまり気にならない」「全く気にならない」は合わせて59.5%に上り、「どちらでもない」という無関心の層も26.2%いた。「気にならない」と合わせると85.7%に上る。視聴者にとって、手あそび動画における最大の関心事は歌詞と動作であり、その実技が音楽的に正確で良い演奏であるか否かは、さほどの関心事ではないことが読みとれた。

## 4. 総合考察—ソーシャルメディアの発展と手あそび歌の音楽教育的要素の関連

### 4-1. ソーシャルメディアが普及したことにより何が起こったか

YouTube等の動画配信サイトは、誰でも情報を発信できるため、出演者の歌唱の基礎的な技術レベルは保障されていない。特に「音程のズレ」はほとんどの動画において見られる。また、アニメの声優を模倣したような発声で演じられたものも目立つ。こうした演奏について、アンケート調査結果では85.7%の回答者が気にならないと回答しているのである。本学の音楽表現の授業では、器楽と声楽を必修課題とし、通算3期(1年間)、ピアノおよび声楽、さらにソルフェージュ、リズム打ち等の基礎訓練も実践しているうえでの結果であることについて、考察が必要であると感じる。

以上は保育者養成校の授業における結果であるが、保育士試験のみで資格を取得する社会人学習者においては、こうした授業を受けていない分、同様にそれ以上に音楽的な気づきが少ないことが予想される。

さらに、誰でも公開できるということは、間違いがあってもそのまま拡散されるということである。多数の動画からどれを手本とするのか、利用者側のリテラシーが問われる。今後はこうした情報の見分け方や利用方法、また、情報源の選び方等のリテラシー教育も音楽教育において必要なものかもしれない。方法についても検討が必要である。

### 4-2. 伝承あそびの性格が再び強まったのか

しかしながら、伝承の変遷に見てきたように、そもそも手あそびは、わらべうたのひとつとして遊び継がれてきたものであった。子ども同士で、あるいは大人から子どもへと日常の遊びを通して伝わる際



に、音程・リズムの正確さや、発音・発声の技術等は問われないし、指導者の指導を受けて反復練習をすることもない。しかし、共に体を動かして遊ぶうちに自然とリズムが生まれ、他者と呼吸を合わせようとしたり、リズムに乗って遊んだりすることにより、リズム感や音程感覚も自然に身についたはずである。これが伝承遊びの本来の姿であることを思い出せば、ソーシャルメディアによる情報拡散は現代的な伝承と捉えることもできるのだろうか。技術的に不確かな実技も、人から人へ伝わる際には自然なことという捉え方をしてもよいのだろうか。しかし、昔の伝承あそびとソーシャルメディアによる情報拡散の最大の相違点は、伝える際に直接触れ合わないことである。インタラクティブメディアが浸透しつつある今日ではあるが、こと手あそび歌の動画に関しては双方向性はなく一方的であり、視聴者は受動的で、情報発信者と一緒に声を出して音程を自然に合わせようとする感覚や、互いの呼吸を感じ合ってリズムを合わせようとする感覚は決して得られない。このことが最大の相違点であり、これが欠如している限り伝承とはいえないという意見も考えられる。

それならば、保育者養成音楽教育で手あそび歌を扱う際の目標・ねらいを問い直す必要があるかもしれない。幼稚園教育要領や保育所保育指針等においても、演奏技術を訓練するような音楽指導方法は過去のものになり、遊びや生活を通して音楽に親しみ、楽しむことがねらいとして示されている。保育者は、手あそび歌の楽譜を読み、楽器でメロディを確認したり歌唱練習をしたりすることは再び不要になるのだろうか。コダーイの芸術教育においては、伝承あそびであるわらべうたを教材として、保育者は正しい音程・リズム、適切なテンポ、心のこもった声で歌うことが求められる。日常のあそびにおける保育者のなげない歌唱ひとつひとつが、自然に音楽的であることが乳幼児の音楽性の発達にとって大切なのである。これと同様に、研究者は音楽教育者として、手あそび歌においても、演じる保育者の一人ひとりが自然に音楽的であってほしいと考えている。手あそび歌はわらべうたから派生したことを考えると、コダーイの指導法を養成校の授業で応用することは検討の余地がある。

#### 4-3. 保育者養成音楽教育において手あそび歌をどう扱うべきか

これらの考察から、今後の保育者養成音楽教育においては、楽譜や楽器を使わずに学習者自身も幼児と同様に遊びを通して音楽性や感性を養う学習方法が新たに必要であると考ええる。従来の、楽譜と器楽・声楽による訓練によって手あそび歌を学ぶ方法は再検討の余地があるのではないか。その際には、わらべうたを使ったコダーイの指導方法は効果的に応用できるかもしれない。

また、ソーシャルメディアとスマートホンは学習者にすっかり浸透したことが調査結果から明らかになった。この現状を養成校教育において積極的に受け入れ、手軽さを否定するのではなく逆にフル活用した授業および学習支援システムを構築し、時代および学習者の行動に応じた実践を開発することが望ましいのではないだろうか。

#### 5. まとめと今後の課題

本研究では、手あそび歌がソーシャルメディアにより情報拡散することの問題点を考察し、音楽教育および保育者養成教育における課題について検討することを目的として調査研究をした。学習者の情報源はソーシャルメディアであり、利用端末はスマートホンが圧倒的多数であった。誰でも情報発信でき、圧倒的な情報拡散力からその影響力も強いメディアであるが、音楽教育的側面から見ると情報発信者の演奏技術等には未熟さが目立ち、現状のままではよいものか、検討の余地がある。手あそびはそもそも伝承遊びであることを考えれば、楽器を使った歌唱練習等が適しているのかどうか、指導方法から問い直す必要があるかもしれない。しかし、研究者は音楽教育者として、保育者と子どもの日常生活におけるなげない手あそびうたのひとつひとつが、自然に音楽的であってほしいと考える。また、これだけ広く深く生活に浸透したソーシャルメディアを、音楽の演奏技術が未熟であるという理由で視聴を避けるよう学習者に求めることはもはや現実的ではないと考える。保育者養成音楽教育においても、こうしたメディアを有効活用していく積極的な態度が望まれるのではないだろうか。高視聴率をいかし、優良なコンテンツを教育機関として配信するこ

とにより、学習の質向上が期待できる。保育者養成校においても公式チャンネルを持つ学校が増えている。こうしたチャンネルを活用して、より良い情報を多数発信することで学習機会および環境を整備していく積極的な態度は、保育者養成教育の質向上および保育者の専門性の向上に資すると考えられる。今後も実践を試みていきたい。

## 参考文献

阿部直美編著（1979）『指あそび手あそび100（Child保育実用書シリーズ）』チャイルド社  
一般社団法人全国保育士養成協議会（2018）「平成30年度子ども・子育て支援推進調査研究事業（厚生労働省）保育士試験合格者の就職状況等に関する調査研究 研

究報告書」, pp.47-53 <http://www.hoyokyo.or.jp/30report.pdf> (2019/12/26, 参照)  
坂下亀太郎 編（1893）『絵入幼年遊戯』, 博文館, p.104.  
長嶺章子（2020）「試験保育士を対象とした保育実技研修を公開講座で実践する試み」, 日本保育者養成教育学会, 口頭発表  
二階堂邦子編（1979）『手あそびうた50 第1集あがりめさがりめ』, 学事出版  
三宅邦夫・有木昭久 共著（1972）『楽しい指あそび・手あそび100（指導者の手帖）』, 黎明書房

## 付記

本研究は、令和元年度日本私立学校振興・共済事業団、若手・女性研究者奨励金の助成を受けて実施した「保育士養成研修のインストラクショナル・デザイン」の研究成果の一部である。